



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0.  
Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

# Program zajęć koła informatycznego w klasie III i IV Szkoły Podstawowej



**Opracowały:**

**Małgorzata Gomułka**

**Joanna Skubiszewska**



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

## 1. Wstęp.

Program skierowany jest do uczniów klas III i IV o szczególnych predyspozycjach i umiejętnościach obsługi komputera. Zajęcia warsztatowe prowadzone są raz w tygodniu wg ustalonego harmonogramu. Czas poświęcony na daną jednostkę tematyczną będzie zależał od potrzeb oraz możliwości ucznia.

## 2. Uzasadnienie wprowadzenia innowacji:

Zajęcia koła informatycznego należy traktować jako uzupełnienie i poszerzenie wiadomości z zakresu informatyki i technologii informacyjnej w znacznym stopniu uwzględniającym oczekiwania uczniów. Nie bez znaczenia jest tu fakt ciągle rosnącego zainteresowania młodzieży rozwojem wiedzy informacyjnej oraz nowymi możliwościami dostępu do informacji i komunikowania się. Należy wszechstronnie wykorzystać chęć uczniów do poznania możliwości innych niż gry czy korzystanie z Internetu i portali społecznościowych. Zadaniem koła informatycznego ma być również wspomaganie uczniów w rozpoznaniu ich własnych uzdolnień i zainteresowań w celu świadomego wyboru dalszego kształcenia oraz stanowienie alternatywnej możliwości spędzenia czasu wolnego.

## 3. Cel zajęć:

Celem prowadzenia zajęć koła informatycznego jest sprzyjanie ogólnemu wykształceniu oraz rozwojowi



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

osobowości ucznia, kształtowanie umiejętności samodzielnego myślenia, wyciągania logicznych wniosków oraz rozwiązywania postawionych problemów. Realizacja przedstawionego programu ma na celu ujawnianie zainteresowań i kształtowanie uzdolnień uczniów w dziedzinie informatyki.

#### **4. Cele szczegółowe:**

- umiejętność posługiwania się technikami informatycznymi,
- rozwiązywanie problemów przy użyciu technik informatycznych,
- poszukiwanie informacji za pomocą komputera,
- samodzielność w rozwiązywaniu trudnych problemów,
- dążenie do samodoskonalenia się w związku z szybko rozwijającą się techniką,
- przyswojenie pojęć i umiejętności dzięki którym praca z oprogramowaniem i sprzętem nowej generacji będzie wymagała mniejszego wysiłku,
- umiejętność posługiwania się nowoczesnym sprzętem komputerowym i oprogramowaniem,
- posługiwanie się podstawowymi pojęciami informatyki,
- dostrzeganie potrzeby ewaluacji własnych osiągnięć i potrzeb,
- współpraca w grupie i rozwój odpowiedzialności,
- poszanowanie własności intelektualnej i materialnej,
- planowanie dalszego samokształcenia się,



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

- umieszczanie swoich prac na stronie internetowej szkoły (z pomocą nauczyciela),
- kształtowanie umiejętności programowania komputerowego(Scratch),
- dobieranie narzędzi informatycznych stosownie do realizowanego zadania.

## **5. Metody i formy realizacji celów:**

Założone cele będą realizowane poprzez zadania dla ucznia. Zadania te mają przede wszystkim charakter praktyczny, będą to ćwiczenia przy komputerze, poprzedzone niekiedy krótką pogadanką wprowadzającą, pokazem, instruktażem lub prezentacją z wykorzystaniem sprzętu komputerowego. Głównym zadaniem nauczyciela będzie zachęcanie uczniów do samodzielnego zdobywania umiejętności wynikających z coraz większych możliwości zastosowania komputerów i szeroko pojętej technologii informacyjnej, oraz kształcenie umiejętności logicznego myślenia.

## **6. Warunki realizacji programu:**

Zajęcia odbywać będą się w pracowni komputerowej wyposażonej stanowiska komputerowe połączone w sieć z podłączeniem do Internetu.

## **Tematyka zajęć:**

Języki programowania –Scratch.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

- Podstawowe zagadnienia związane z programowaniem,
- Poznanie komend oraz funkcji programistycznych,
- Programowanie w szkole. Przygotowanie do pracy w Scratch,
- Pierwsze kroki ze Scratchem. Okno programu,
- Ćwiczenia w programowaniu.
- Tworzenie animacji i gier w Scratchu.

## 8. Zakładane osiągnięcia uczniów:

Kompetencje uzyskane przez uczniów:

- sprawne i bezpieczne posługiwanie się zestawem komputerowym i jego oprogramowaniem,
- samodzielne rozwiązywanie problemów przy pomocy komputera oraz korzystanie z komputera przy uczeniu się innych przedmiotów,
- korzystanie z zasobów internetowych oraz multimedialnych jako źródeł informacji,
- wyszukiwanie, selekcjonowanie oraz pozyskiwanie informacji,
- wykorzystanie komputera na potrzeby własne, klasy i szkoły,
- nauka algorytmiki i logicznego myślenia,
- wykorzystanie komputera jako źródła wiedzy i rozrywki.

## 9. Ewaluacja oraz sprawdzanie osiągnięć uczniów:

Kontrola postępów uczestników zajęć kółka informatycznego ma na celu jedynie dostarczenie



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

nauczycielowi informacji o przystępności i efektywności prowadzenia zajęć oraz o stopniu zainteresowania uczniów danym zagadnieniem. Dlatego też będzie się ona ograniczać do obserwacji poprawności wykonania otrzymanych zadań, zastosowanych metod i środków informatycznych, samodzielności, zaangażowania oraz poprawności wypowiedzi.

**Na zajęciach nauczyciel wykorzystuje sprzęt, materiały i pomoce dydaktyczne zakupione w ramach projektu pn.: „Z podstawówką w świat”.**